

OBJETIVO		COMPETENCIA	DESCRIPTOR	PESO	NOT	OBSERVACIONES
ESTION DE LA INFORMACION	<p>1. Dar una mirada a los cambios de gestión de la información.</p> <p>2. Acercar al estudiante a las prácticas y artefactos digitales propios de la informática actual, así como que se entienda los orígenes y posibilidades configuradas desde la intersección de lo informático y lo educativo.</p>	Ubicar los principales hitos que configuraron las posibilidades de la inserción informática y educación, en particular desde las posibilidades de la computación interpersonal	Se construye un microwiki con información enlazada que estuviera dentro y fuera de él. (por ejemplo en internet archive).	10%	4,6	Este tipo de herramientas y ambientes virtuales complementan el trabajo de investigación que se está adelantando en la universidad militar nueva granada, como ayudas para la enseñanza aprendizaje de las matemáticas, además nos ofrece una visión diferente de software libre. Mi panorama sobre ambientes virtuales cambió ya que creía que no habían otros medios como archive e identi.ca, que también permiten construir redes sociales de comunicación y conocimientos. Este trabajo se adelanta con estudiantes de sexto semestre de mecatrónica donde se establece una red semántica a nivel de métodos numéricos por medio del aula virtual y uso de las TIC`s.
	3. Gestionar de modos diferentes la información como sustrato de las mediaciones educativas y de la práctica cotidiana frente a los artefactos informáticos.	Usar rtefactos digitales para la construcción de memoria hipertextual individual y colectiva.	Emplea el microwiki no sólo para dar cuenta de los contenidos y ejercicios de las clases, sin no también fuera de ella.	10%	4,7	Se logró manejar nuevas herramientas para uso educativo, como ambientes virtuales, permitiendo enlaces externos como las aulas virtuales que se manejan en la universidad militar. El manejo del wiki, permite diseñar hipertextos permitiendo ser recursivos con otros elementos como documentos de internet, videos, e imágenes.

G		Gestionar información y estrategias para la construcción de conocimiento significativo. Analizar de manera crítica la calidad de la información encontrada en particular sobre los derechos de autor, publicación en internet y privacidad y portabilidad de los datos.	Construye su conocimiento a través de lecturas complementarias que incidan en actividades significativas de socialización.  Se respetó y explicitó los derechos de autor, que se referenció y se incluyó en el wiki y en el proyecto de Scratch	15%	4,7	Todo el trabajo de la maestría apunta en una misma dirección sobre estrategias de aprendizaje lo cual conlleva a realizar lecturas sobre procesos de aprendizaje, en el caso particular se está trabajando en el uso de las tic's como herramientas de aprendizaje, las cuales llevan al concepto de aprendizajes colectivos y actividades de socialización por medio de la red.  Algunos comentarios se enlazaron directamente a la página web, en la construcción del scratch se documentó la procedencia de los árboles, las otras imágenes se tomaron directamente del mismo programa scratch.
				15%	4,7	
		Crear artefactos digitales que integren audio, video, animación, entre otros y publicarlos en la web.	Publicar un proyecto de Scratch en la página de la comunidad de Scratch	20%	4,8	El trabajo se publicó de acuerdo a las especificaciones del docente.
	IOS PARA LA WEB  Representar el conocimiento, que pueden jugar un importante papel en la web a través de interfaces	Desarrollar el pensamiento crítico analítico para seleccionar materiales acordes con una necesidad específica y conocer las implicaciones que, desde el derrecho de autor y los modelos de licenciamiento alternativos,	Expresa en el proyecto a través de scripts el comportamiento de los objetos de forma que se logre expresar una idea.	20%	4,7	El proyecto de Scratch realizado muestra los avances del manejo de la herramienta, el cual permitió manipular objetos de acuerdo a la propuesta del proyecto general del grupo.

MEDI	didácticas, en las cuales	Expresar algorítmicamente las interacciones en los artefactos digitales para poder crearlos.	Reporta y expresa dificultades en los canales de comunicación: Aula virtual, identi.ca, haciendo referencia a las indagaciones previas y autónomas o a las exploraciones que intentaban encontrar respuestas.	10%	5	Las dificultades que se presentaron se dieron a conocer por medio del aula virtual e identi.ca, aunque algunas veces no se contestaron y en otras se contestaron en lapsos de tiempos muy prolongados.
------	---------------------------	--	---	-----	---	--